ELEMENTALORS • X • CAPITAN • TSUBASA • HONNEAMISE • EVANGELION •

COMICSMANIA & Studio DREAM presentano:

LODOSS MAGAZINE

ANIME & MANGA MONTHLY

SPECIALE
NUOVA SERIE
LIRE 3200

IRIA

ROCK'N'COMICS

nr. 1
APRILE 1996

ROCK'N'COMICS
di Vallati Dario & Co. s.n.c.

PRESENTA:

Ken il Guerriero
MATERIALE DISPONIBILE

KEN GIOCO DI CARTE:

busta set base (10 carte) set base	4000 lire
box buste (54 buste) set base	216000 lire
mazzo (50 carte) set base	18000 lire
box mazzi (12 mazzi) set base	216000 lire
busta "Re del mondo" (10 carte)	4000 lire
box buste "re del mondo" (25 buste)	100000 lire

KEN POSTERS:

Kenshiro	12000 lire
Ken (mezzo busto)	12000 lire
Rey	12000 lire
Raoul	12000 lire
Ken e Raoul	12000 lire

KEN PORTACHIAVI:

Ken	10000 lire
Ken (mezzo busto)	10000 lire
Rey	10000 lire
Mamiya	10000 lire

KEN VARIE:

Libro di illustrazioni	15000 lire
Puzzle (106 pezzi)	35000 lire
Set di cartoline	7500 lire

MODELLINI IN RESINA:

Kenshiro	35000 lire
Raoul	35000 lire
Rey	35000 lire
Caio	35000 lire
falco	35000 lire
Kenshiro (30 cm)	85000 lire
Toki	35000 lire
Ain	35000 lire
Shin	35000 lire
Raoul II	110000 lire

PER RICEVERE IL SEGUENTE MATERIALE, OCCORRE SPEDIRE UN VAGLIA POSTALE CON L'IMPORTO TOTALE + 6500 LIRE PER SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE. IL VAGLIUA VA INTESTATO A: ROCK'N'COMICS-V.LE C. BATTISTI 80-27100 PAVIA. SPEDIRE POI UNA LETTERA ALLO STESSO INDIRIZZO (ALLEGANDO FOTOCOPIA DELLA RICEVUTA DEL VAGLIA) ALLO STESSO INDIRIZZO CON CHIARE INDICAZIONI SUL MATERIALE RICHIESTO.

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....3
HOT LINE:anime news..4
MANGA MARKET:.....6
X by CLAMP
Capitan tsubasa
Onikinimaru
HONNEAMISE:.....9
il capolavoro
EVANGELION:.....11
preview
ELEMENTALORS:.....13
dossier
IRIA:.....18
spotlight on
MANGA:.....23
Sogno Gotico
DREAM ON LINE.....33

CREDITS

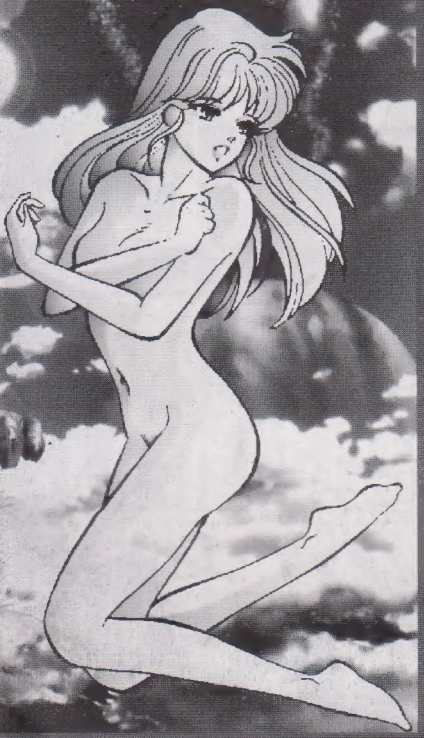
COMICMANIA nr.11
presenta
LODOSSmagazine 1

Direttore responsabile:
Renzo Basora

Direttore editoriale:
Dario Vallati

Editore:
Rock'N'Comics
Viale Cesare Battisti 80
(centro commerciale Minerva)
27100 Pavia
tel. (fax): 0382-538274

Aut. 442 del 12-4-1995 presso il Tribunale di Pavia



Desire-1996-Ilaria Simonini-Paolo Gattone-Rock'N'Comics

OPENING ILLUSTRATION: Desire

NUOVA SERIE-nr.1

INTRODUZIONE

Ricomincio da LODOSS!! Ebbene sì, parafrasando il titolo del primo editoriale di Kappa Magazine possiamo veramente dire con un certo sollievo che l'avventura non è finita, come temevamo, con il nr.2 della versione UNICORN, anzi...

Oggi la nostra amatissima (almeno per noi) rivista torna, se possibile più forte, finalmente mensile, anche se solo per le librerie, e molto, molto più curata (pensiamo di aver fatto passi da gigante sia nella grafica che nella confezione, pur tornando al bianco e nero)... e anche i fumetti, che chiameremo per l'ultima volta "manga italiani" verrano in ogni numero ripresentati, "riveduti e corretti" con una formula che prevede storie brevi moooolto particolari e particolareggiate, grazie anche all'impegno e all'estro di tutti i membri di Studio DREAM, vecchi e nuovi, e comunque sempre uniti dalla medesima passione per il mondo del fumetto giapponese...

E proprio la PASSIONE, e la medesima "cultura del SOGNO" saranno le uniche cose che, lo giuriamo, non cambieranno mai nella nostra politica editoriale, fondata più sui lettori che non sugli articoli. E approfitto di questa sede per scusarmi con tutti coloro che ci hanno inviato disegni e lettere senza risposta: MI DISPIACE, ma per un buon periodo problemi vari, anche di salute, mi hanno impedito di rispondere. Prometto che da ora in poi, comunque, mi e ci impegneremo per soddisfare tutti quanti ci scrivono o ci telefonano in redazione. E ora, visto che lo spazio è tiranno, che lo show abbia inizio!!!

Gioite: LODOSS' BACK!

EDITORE:

ROCK'N'COMICS,
Via Cesare Battisti 80, nel Centro Commerciale Minerva, Pavia, tel. e fax 0382/538274

STAFF

Direttore Editoriale:
Dario Vallati

Redazione:
Alessandro Balzano
Fabrizio Francato
Paolo Gattone

Impostazione grafica ed editoriale:
Paolo Gattone

Traduzioni dal giapponese:
Alessandro Balzano

Direttrice marketing:
Stefania Gizzi

Si ringrazia per la gentile collaborazione e l'insostituibile presenza:
Michele Alachouzos
Corrado Antonelli
Barbara e Isabella Manfrin
Sabrina Leone
Ilaria Simonini
Alessandro Matti

Editore: Rock'N'Comics, Via C.Battisti 80, Pavia, tel.0382/538274 **Redazione:** P. Gattone-Via Monte San Gabriele 56/E, 28100 NOVARA, tel. 0321/431184, **Stampa:** AGS, Novara, **Fotolito:** FORTIS, Novara.
Il fumetto "Sogno Gotico" è copyright di Barbara e Isabella Manfrin, Studio DREAM, Rock'N'Comics.

HOT NEWS LINE

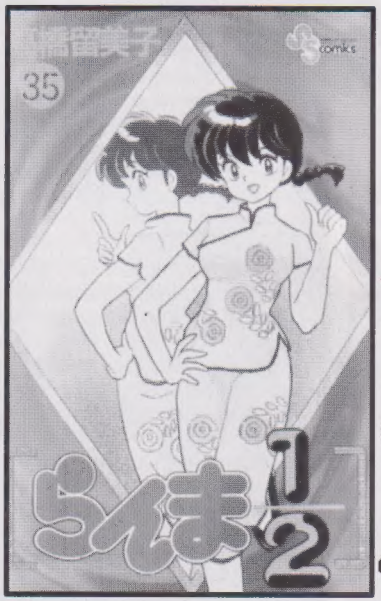
Anime WORLD

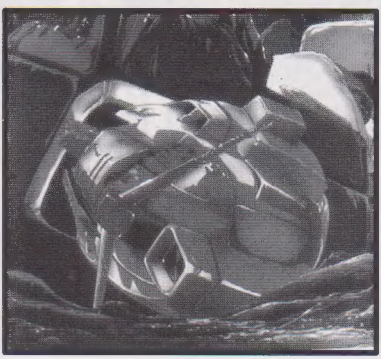
Tempi duri per tutti i fans dell'animazione giapponese... Purtroppo sembra proprio essere questo il triste leit-motiv di tutte le pubblicazioni video e cartaceee che in questo momento invadono (o sarebbe meglio dire "non invadono"?) i punti vendita del Sol Levante. Non c'è quasi nulla degno di nota! Questa è la verità... Da un lato, infatti, il mercato delle serie tv è occupato da insulse storielline per bambini, che se non altro hanno il vantaggio di fare vendere gadgets e giochi a iosa, mentre l'home video sta attraversando un periodo di crisi di idee (tecnicamente, i prodotti sono sempre più impeccabili) senza precedenti, e anche le riduzioni in OAV di famose serie cartacee cominciano a scarseggiare, tanto che è veramente difficile per gli addetti ai lavori presentare qualcosa di veramente valido al lettore Occidentale (e in questo i **Kappa Boys** hanno pienamente ragione)...

La tragedia, poi, è che anche il settore manga non offre vere e proprie novità di rilievo (a parte i nuovi, stupendi, lavori di ***Utatane***, e il pirotecnico **GOLDEN BOY** di ***Tatsuya Egawa***): a farla da padroni sono soprattutto le continuazioni di serie ormai famosissime, che si contendono mese dopo mese le vette delle classifiche (e stiamo parlando di pezzi da novanta; come **Ranma**, **Jo Jo**, **GS Mikami**, **X** e **Slam Dunk**).

Sinceramente in questo momento ci sentiamo di rimpiangere i buoni, cari, vecchi anni 80, che ci hanno regalato diverse serie, forse un poco povere dal punto di vista estetico, ma molto più affascinanti dei prodotti di adesso (sembra quasi il percorso involutivo subito negli anni dalla ***Disney***).

E comunque l'unica cosa da fare è cercare di accontetarsi e "raschiare il fondo del barile", alla ricerca di qualcosa di valido, che comunque c'è. La novità più importante e significativa del mercato di adesso è di certo l'intrigante serie robotica **EVANGELION**, che grazie alla spinta promozionale di *NEWTYPE* sta facendo faville sia nelle versione tv (che, tra poco, forse, in Italia...), sia in quella cartacea, curata dal bravissimo ***Ryuichi Sadamoto***, già conosciuto da noi per il design di **NADIA**. Al di là di questo il mercato degli anime si segnale soprattutto per le nuove serie di **GUNDAM**, il **WING** per la tv e lo **08 MS** per l'home video (maggiori informazioni su ***Giant X-1***), mentre in tv spopolano le riduzioni per il piccolo schermo deglle serie in OAV della *Pioneer*: **Tenchi Muyo**, **El Hazzard** e, presto, **Armitage III.**





Segnaliamo, infine, per il mercato televisivo, il buon successo di due interessanti titoli: il sentimentale-sportivo **H2**, dal manga del sempre verde ***Mitsuru Adachi***, e il pirotecnico **Street Fighter II V**, seguitissimo dal pubblico dei fans del videogame. E proprio le riduzioni e le coproduzioni tra autori di anime e games stanno diventando la nuova tendenza, tanto che sono stati appena presentati i giochi in 3D di ***Mamoru Nagano*** e di **Macross** (ma di questo, insieme alla nuova serie animata curata da ***Kazushi*** **Bastard!!** ***Hagiwara*** parleremo nel prossimo numero). Nel mercato home video, poi, non possiamo dimenticare lo strepitoso successo di tre titoli veramente interessanti: **Mimi O Sumesaba**, versione in LD dell'ultimo film di Miyazaki, **Golden Boy**, e il trasognante **KEY-The Metal Idol**, storia di una robot cantante di cui parleremo approfonditamente nelle preview di aprile. Prima di chiudere, infine, una succosa anteprima dal mondo cartaceo, che non potevamo certo lasciar passare nel dimenticatoio: nella pagine precedente potete infatti ammirare l'incontro-scontro della versione maschile e femminile di **Ranma**, tratto dal volumetto numero 35, che ci racconta come il nostro eroe in versione ragazza si imbatta in uno specchio magico in grado di animare ciò che riflette: Saotome dovrà quindi affrontare una Ranma lei che non si trasforma mai e che è seriamente innamorata del nostro transformer. Come se la caverà?

ITALIA

Decisamente più incoraggainte e ricco di novità ci appare il mercato italiano, che si segnala soprattutto per il gran fermento in casa **Dynamic** e **Yamato** (ma che fine hanno fatto Pioneer e Manga Video?).

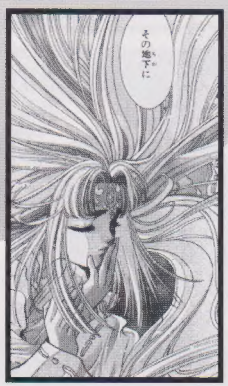
La Yamato s.r.l. sta infatti per proporci alcuni titoli veramente importanti, tra cui i pluri osannati **Record Of Lodoss War**, **Bubblegam Crisis** e **Fatal Fury**, a cui si aggiungeranno il prossimo autunno **IRIA**, **DNA²** e molto presto, anche le altre produzioni già annunciate, tra cui **Humming Bird**, **Bounty Dog** e **Dark Side Blues** (solo per citarne qualcuna...). Grande successo sta riscuotendo la serie tv di Lamù, tanto che la Yamato pare aver acquistato anche i diritti per un prossimo passaggio tv (TMC?), e grande scalpore faranno di certo la versione home video di **Dr. Slump & Arale** e i film della stessa Lamù. Ma marzo sarà un mese importante anche per il tanto sospirato arrivo dei titoli della Dynamic Italia, cogli attesissimi film di **DRAGONBALL** 1-la Leggenda delle 7 Sfere e 2-La bella Addormentata a Castel Demonio, e il veramente-molto-bello **CUTEY HONEY**. Arriveranno poi entro la primavera (tra gli altri) anche **Hanappe Bazooka**, **Shutendoji**, **Kekko Kamen** e **Fandora**... Ma non possiamo di certo dimenticare la raccolta della serie tv di **Ranma** in versione integrale, che conterrà anche i quattro episodi finora depennati dal passaggio tv: Sfida ai Bagni Pubblici (ep.40, video 14), Alla Ricerca dello Scritto Segreto (ep.44, v.15), Una Ragazza Particolare (ep.45, v.15) e Lo Spirito e il Ladro di Biancheria... Originali saranno anche i dialoghi, massacrati dalla censura. E ora, in chiusura, un grosso scoop: sono stati acquistati tutti i film di **Miyazaki!!!** Alla prossima.

manga MARKET

News, anteprime, recensioni dalla patria dei manga

X by CLAMP

Pubblicato dalla casa editrice "*Asuka*" (nota per altre famose collane in stile shojo manga) in 7 (per ora) volumi di lusso, **X** è di certo uno dei lavori meglio realizzati dal più chiaccherato gruppo di inseparabili nippo-disegnatrici: le "**Clamp**", già conosciute per **Rayearth** e per **RG Veda**... Ambientazioni metropolitane, grandi ed incomprensibili poteri, la cura piùtenta e meticolosa per il retino (solo negli ultimi volumi di *Bastard!!* un mangaka aveva osato tanto!)... tutto questo e molto di più per un "bel" fumetto, curatissimo ma con l'unico punto dolente della trama intricatissima, incomprensibile al lettore occasionale e, comunque, a qualsiasi straniero voglia acquistare questo prodotto. In breve: **Kamui Shirow**, giovane studente dai particolari poteri ESP e da una improbabile dualità mistico-demoniaca (deve decidere se diventare il salvatore o il distruttore del mondo) un giorno scopre di essere al centro di un vastissimo gioco di potere che lo porterà a doversi confrontare con molti altri combattenti al fine di salvare dalle grinfie del gran cattivone (mistero sulla sua identità!) la sua bellissima ragazza rapita., **Kotori Monou**... Il tutto sullo sfondo della Tokyo metropolitana di fine millenio, e con un cast di comprimari di tutto rispetto, tra i quali: **Fuma Monou,** il fratello maggiore di Kotori e il miglior amico di Kamui, **Hinoto**, l'ultima delle due sacerdotesse guerriere e leader della misteriosa organizzazione mistico religiosa HEAVEN DRAGONS, e **Kanoe**, la terribile sorella di Hinoto a capo dell'EARTH DRAGON.

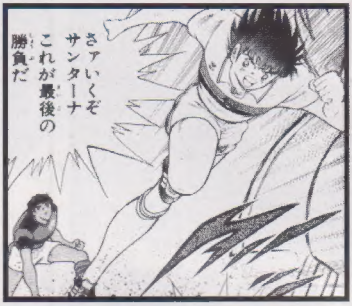


In alto, un'immagine di Kamui e di Kotori. A lato tre pagine del manga (vol.4-6).

Mentre complessa, complicatissima, a tratti incomprensibile e troppo introspettiva pare la storia (potremmo definirla una sorta di *BASTARD!!* di fine millenio in cui però mancano gli aspetti comico-dissacranti della stupenda serie di **Hagiwara**), la resa grafica è sicuramente quella che le Clamp raggiungono solo nelle grandi occasioni.
Sostanzialmente, infatti, per gli amanti dei pin-up, **X** rappresenta una sorta di nirvana (o di Nexus per i Trekkers): ogni cinque tavole abbiamo grandi illustrazioni a pagina completa ottimamente disegnate ed ancor meglio retinate; mentre più di rado ci sono delle vere e proprie chicchette che definire fumeto sarebbe riduttivo per quanto belle esse siano, e cioè enormi illustrazioni a doppia pagina contorniate da baloon di ogni forma e colore... Insomma, in poche parole: sicuramente da vedere ed ammirare, ma da acquistare solo e soltanto se amate il buon disegno ed i molti retini.
E comunque per gli amanti delle statistiche, sappiate che **X** è attualmente il manga più venduto in Giappone (e presto vi proporremo un ampio dossier in occasione dell'uscita del bellissimo film curato da **Nobuteru LODOSS WAR Yuki**).

CAPITAN TSUBASA

Mirabolanti prodezze balistiche, colpi assolutamente fuori dal normale... la sfavillante carriera dell'incredibile **Capitan Tsubasa**, alias ***Holliver Hatton***, raggiunge, in questi nuovi capitoli della serie "**Shin Captain Tsubasa**", il tanto acclamato Brasile e vede il nostro eroe affrontare i più incredibili ed esperti giocatori del mondo, prima dalle file del Sao Paolo (dove Holly gioca all'inizio della vicenda) e successivamente, a partire dal terzo volumetto sino al sesto (pubblicato molto di recente e lungi dall'esser il capitolo conclusivo) della serie, dalle file della nazionale yuniores giapponese in compagnia dei suoi amici di sempre.
Chi rammenta il vecchio capitan Tsubasa, o chi, perlomeno, ha avuto mai l'occasione di vederne qualche volume di lusso perso nelle librerie italiane, sicuramente sarà rimasto colpito dal tratto poco aggraziato e la scarsa retinatura di quelle pagine... beh, a ben vedere questo "**Shin Capitan Tsubasa**" ("shin" significa "nuovo"), sembra proprio di avere a che fare con un nuovo ed affascinante fumetto che poco se non nulla centra col suo predecessore.
Il tratto è pulito, il disegno a dir poco eccezionale ed i retini sono sicuramente utilizzati al meglio; la vicenda, invece, interessa ed affascina per i suoi risvolti psicologi, colpisce per le incredibili trovate dell'autore (fuori e dentro il campo) e stupisce per le cinetiche inquadrature mozzafiato ed i soliti palloni megadistorti che si "smaterializzano".



Nato dalla fertile mente di **Yoichi Takahashi** nel 1981 e pubblicato sulle pagine di ***Weekly Shonen Jump***, a fianco dei gloriosi e stupendi lavori di Akira Toriyama, Tetsuo Hara, Masakazu Katsura e Hirohiko Araki, la serie "**Captain Tsubasa**" ha appassionato e stupito i fans del Sol Levante per quasi nove anni finchè, un bel giorno, nel 1990, il suo autore ne ha deciso di interrompere la serializzazione piuttosto bruscamente lasciando tutti con l'amaro in bocca. Tsubasa avrebbe raggiunto il suo tanto desiderato Brasile, patria del calcio mondiale? Patty avrebbe coronato il suo sogno di bambina sposando il tanto amato Holliver? Ed, ancora, **Genzo**, alias Benji o Benjamin Price, sarebbe diventato il portiere più forte del mondo giocando in Europa, sede del calcio professionistico? Le domande erano tante ed ecco, come per magia, che due anni fa, sulle pagine della rivista che ne aveva decretato il grande successo, riappare Tsubasa in una nuova versione, più adulta, per così dire "brasiliana", e per il mercato Home Video vengono prodotti 13 nuovi OAV che da poco sono stati trasmessi dalla Fininvest a ruota della "normale" serie TV. Tsubasa si trova in Brasile, all'inizio della vicenda, impegnato nella finale del campionato nazionale (sembra strano!?) contro la fortissima squadra capitanata da Pablo Santana (il Francisco della serie TV), mentre in Giappone si sta organizzando la squadra che giocherà a Los Angeles i mondiali juniores contro le compagini del resto del mondo (Europa, Nord America, Sud america ed, appunto, Giappone).

A Fujisawa, intanto, giungono da tutte le parti del mondo gli eroi nazionali a rimpolpare le fila della nazionale: c'è grande attesa per il rientro in patria di Tom Becker (ora gioca in Francia), Marc Landers, di Holly e Benjamin, rimasto infortunato a causa di una partita "piuttosto pesante", giocata con la sua squadra europea, l'Amburgo, ma comunque destinato ad unirsi al team per l'occasione mondiale.

Unico punto dolente di questa saga resta e rimane la sua irreperibilità; ordinarla è inutile come lo è andare in Giappone apposta a cercarla... ve lo dice uno che ci ha provato... Non c resta altro che sperare in una possibile versione italiana...

FOCUS ON ONIKINIMARU

Tra i manga della nuova generazione va sicuramente segnalato "Onikinimaru", stupendo serial horror edito dalla Shogakukan nella prolifica collana "Shonen Sunday" (Ranma)... Azione, antiche leggende e la giusta dose di splatter: sono questi gli ingredienti vincenti di questo titolo, giunto ormai al suo 9° volume di lusso, che ha fatto la fortuna della sua giovane autrice, Kei Kusunoki, già conosciuta per "il Segreto di casa Yagami", (1986-1992) che racconta le vicende di un adolescente la cui madre diventa una strega. "Onikinimaru", incentrato sulle avventure dell'adolescente possessore della mitica spada caccia-demoni, è davvero molto avvincente (tipo Yshio & Tora), e ora, insieme alla serie animata non ci resta che sperare in una edizione italiana.

I GRANDI CAPOLAVORI

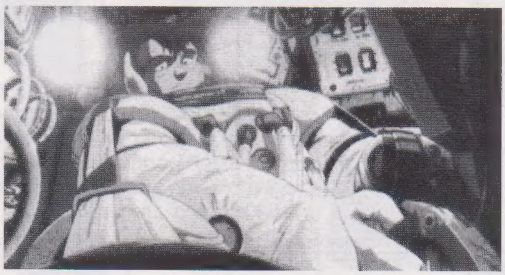
THE W-I-N-G-S OF HONNEAMISE

1987-Gainax-Bandai-1994 Manga Enterneiment

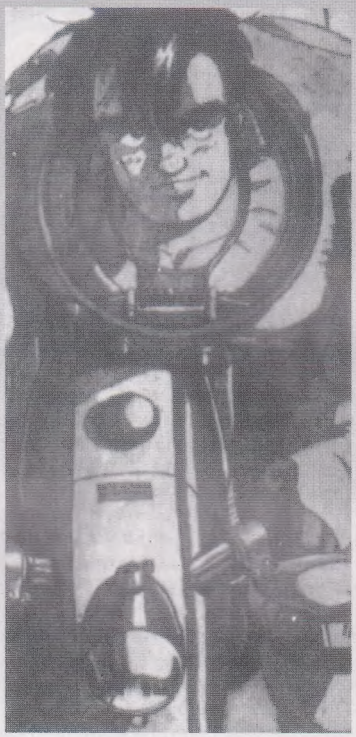
Sono pochi, molto pochi, quegli anime che appieno riescono ad esprimere il vero potenziale artistico che si cela in ogni produzione animata del Sol Levante. Basta un solo sguardo, un'espressione, un movimento dei personaggi ed è già magia, magia animata che infonde nei cuori degli spettatori la più grande serenità; quella sensazione di assistere ad un momento irripetibile e quasi unico che solo il raro "capolavoro" può regalare.

Corse in moto contro il vento, lo spirito libero che si solleva nell'aria, sentire il futuro scorrere come un fiume impetuoso nei propri cuori e vedere il destino nascere, come per magia, nel cielo: tutto questo è "**Wings Of Honneamise**"; l'acclamatissimo successo della **Gainax**. Nata nei primi anni ottanta come società creatrice di modellini e fanzines, questa "associazione", che ora è tra le più potenti del Giappone, da dieci anni a questa parte firma i più importanti ed interessanti anime prodotti nel sol levante: suoi sono alcuni episodi della serie "**Super Dimensional Fortress Macross**" (il primo indimenticabile Macross!!) risalenti al 1982 (il nono, per esempio, dal titolo Miss Macross), la serie animata di "**Fushigi No Hume No Nadia**" (In Italia "Nadia ed il mistero della pietra azzurra"), i due stupendi OAV di "**Otaku no Video**" ed i 6 di "**Top o Nerae!! Gunbuster**", capolavoro di Haruhiko Mikimoto (Marionette Generation, Macross, Megazone 23, Macross II, Macross 7 ed Elverz)-e potremmo citare anche la recentissima, stupenda, serie animata "**EVANGELION**"-.

Ma è proprio con "**Wings of Honneamise**" che la Gainax raggiunge l'apice della popolarità presso la critica ed il suo massimo livello artistico e creativo esprimibile, almeno in quel periodo e con quei mezzi.



I GRANDI CAPOLAVORI



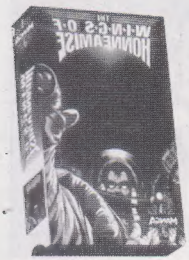
Tutto cominciò nel lontano dicembre 1982 quando, alla Daicon svoltasi nella città di Tokyo, si conobbero casualmente tutti i membri di quello che sarebbe poi diventato, l'anno seguente, l'organo direttivo della **Gainax** (**Toshio Okada**, **Yoshiuki Sadamoto**, **Hiroyuki Yamaga** e **Hideaki Anno**, mecha designer di Macross e predecessore di Shoji Kawamori) e, tre anni dopo, lo staff creativo di "Honneamise". Il primo a lanciarne l'idea fu proprio Hiroyuki Yamaga, egli propose infatti di portare in animazione la storia del primo uomo nello spazio, sulla scia dell'entusiasmo suscitato dalla favolosa impresa compiuta da Yuri Gagarin molto tempo prima; l'idea piacque e, negli anni che seguirono quella fatidica convenction, quei quattro crearono una avventura senza precedenti ricca di sentimento, poesia ed azione, un'opera costata ben otto bilioni di yen e a cui lavorarono più di tremila animatori; un anime ispirato dai più alti significati umani, dai valori più veri, dalla grande utopia del cammino per le stelle e della pace sulla Terra.

In un mondo molto diverso dal nostro, in cui la tecnologia, il sapere umano... ed addirittura le forme della natura sono differenti da quelle che popolano la Terra, si aggirano strani esseri a due zampe il cui sogno è quello di volare. Beh, a dire il vero questo è solo il sogno di "uno" di questi: **Shirotzu Lhadatt** (detto Shiro), soldato scelto facente parte del corpo di difesa spaziale del suo paese. Incompreso dai più e creduto pazzo dai suoi stessi amici e commilitoni, Shiro è deciso a sfidare il cielo in uno dei tanti tentativi (tutti, sino a quel momento, falliti) di spedire una sonda in orbita al fine di poter studiare lo spazio ed i suoi misteri.

Le difficoltà sono molte ma Shiro si impegna · la massimo per raggiungere il suo obbietivo e, mentre il suo paese entra in guerra con i confinati, contrari a quel tipo di esperimenti spaziali, egli continua e continua ad allenarsi tentando di non vedere che al di qua del proprio naso, ignorando appositamente tutto quello che lo circonda e focalizzando la propria attenzione sull'esperimento e sulle risposte che lo spazio ed il volare sopra tutti i problemi del suo pianeta finalmente gli potranno svelare. Nel finale, forse uno dei più commoventi che io abbia mai visto in animazione, Shiro comprende finalmente il significato di tutto, lo esprime in un discorso bellissimo, poetico e strappalacrime...

E quanto accade, i pensieri, la guerra tra gli insignificanti uomini ed le loro utopie muoiono si spengono soffocate dal lento cadere dei primi fiocchi di neve.

Dal cielo giungono le ultime parole del messaggio di pace del soldato scelto Lhadatt, quindi il silenzio... un silenzio radio che muore anch'esso nel lento fioccare della neve invernale. Da ricordare le musiche emblematiche create dal famoso "**Sakamoto**".



A sinistra, la suggestiva copertina della versione americana del film editato dalla Manga Entertainment.
In alto e a destra due immagini del coraggioso Shiro, "scattate" poco prima del lancio, durante i faticosi allenamenti. Nella pagina precedenti due fotogrammi del viaggio del razzo ed un'immagine di Shiro con la sua compagna.
Honneamise-1984-Gainax-Bandai.

Best 1996 Voec

PREVIEW

SERIE TV-1995-GAINAX

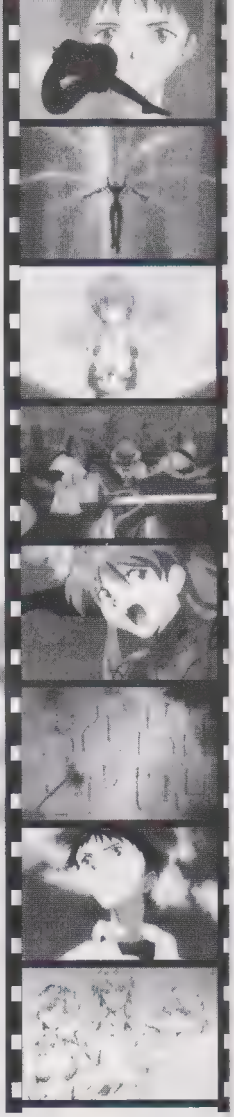
neon genesis EVANGELION

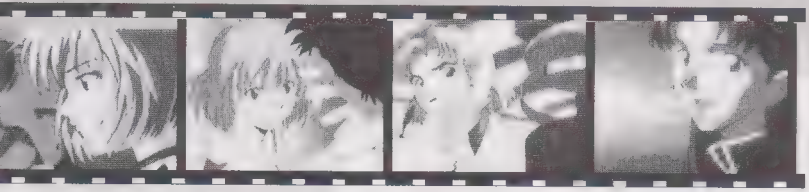
Rei Ayami

Dopo quasi quattro anni di silenzio e dopo il clamoroso successo della sua unica serie televisiva, la conosciutissima **Fushigi No Umi No Nadia** (da noi Il Mistero della Pietra Azzurra), torna finalmente il celeberrimo gruppo **GAINAX** (vedi Honneamise) in TV con uno stupendo nuovo titolo, che non a caso ripropone lo stesso spirito -e premesse simili- di NADIA e che, visto l'enorme seguito di pubblico e della stampa specializzata fin dalla trasmissione dei primi episodi (a partire da fine dicembre 1995), con ogni probabilità avrà la medesima risonanza, anche internazionale, delle vicende del Capitano Nemo, di Atlantide & Company.

Stiamo parlando di **EVANGELION** (il titolo è la combinazione dei termini "Angelo" ed "Evangelista"), una storia a metà tra il fantascientifico, il classico verniano e il robotico più spinto in stile **GUNDAM**, un titolo che fin dalle sue anticipazioni si preannuncia essere una vera e propria bomba ed un cult potenziale per tutti gli anime fans. Non a caso nell' ultimo semestre dello scorso anno la notizia dell'uscita di questa nuova serie, è stata l'unico scoop di rilievo nel sempre più asfittico panorama delle uscite video nipponiche: mancano le idee, non certo i mezzi (anche *Macross 7* è stato una mezza delusione), ed Evangelion è probabilmente uno degli ultimi titoli davvero originali in circolazione...

Siamo nel 2021. In accordo con il Secondo Piano per il Trasferimento della Capitale, è appena stata costruita nella prefettura di Shizuoka la terza ***NEW TOKYO***, modernissima e pluri efficiente capitale degna del 21esimo secolo.. la novità più grande è che la città viene riconvertita in un'immensa fortezza per prepararsi alla difesa dell'attacco da millenni preannunciato di un gruppo di extraterrestri che nelle antiche leggende si autodefiniscono gli "**Apostoli**".





Nessuno conosce quale siano il vero aspetto e i veri poteri di questa popolazione aliena; l'unica cosa sicura è che il loro unico e più grande desiderio è quello di cancellare via dall'universo anche solo il ricordo della razza umana... Per affrontare gli **Apostoli**, quindi, l'Umanità decide di organizzarsi creando oltre alle città fortezza (ribattezzate per l'occasione **CROSS**), l'ultimo e più avanzato modello di umanoide da combattimento, il robot gigante **EVANGELION**, che necessita di una fusione neurale e di uno stato di vera e propria simbiosi con il proprio pilota. Protagonisti della vicenda sono dunque gli unici, giovanissimi (sono tutti quattordicenni), ragazzi che possiedono lo schema cerebrale appropriato per "comunicare" con gli EVA. Essi vengono subito posti alla guida dei potentissimi prototipi: **SHINJI IKARI** al comando di Eva-01, **REI AYAMI** di Eva-00 e **ASUKA LANGREY** di Eva-02. Chiudono il gruppo la saggia e risoluta Professoressa RITSUKO, scienziato di fama e capo della squadra, e MISATO, giornalista d'assalto in cerca di un grosso scoop.

L'intera vicenda, almeno negli episodi finora trasmessi nel circuito nipponico (quando scriviamo sono circa dodici), si snoda tra il racconto dei test a cui sono sottoposti i robot (definiti con termonoligia "macrossiana", BATTLOIDS), e l'approfondimento della psicologia dei protagonisti in bilico tra il loro passato, spesso cruento (specie per l'unico ragazzo del gruppo, Shinji), e il loro destino di combattenti (e in questo Rei ricorda mooolto da vicino Nadia), che li porterà molto vicino a scoprire l'arcano segreto degli extraterrestri e della vita nello spazio.

Queste le premesse, ma non dobbiamo lasciarci ingannare: **EVANGELION** non è sicuramente una serie televisiva come tante altre, e ce lo garantiscono, oltre all'approccio nuovo e originale al genere roborico, l'ottimo character design di **Yoshiyuki Sadamoto** (Honneamise, Nadia), che cura anche l'interessantissimo manga in programmazione sul periodico ***Shonen Ace***, il mecha design di **Ikuto Yamashita**, davvero inconsueto e attraente allo stesso tempo, e, soprattutto l'attentissima regia di **Hideaki Anno** (Megalopolis, Gundam 08 MS), che si propone con quest'opera di "portare una ventata d'aria nuova nel genere un po' inflazionato delle serie robotiche".

Da quello che abbiamo potuto vedere finora, possiamo assicurare che ci sta riuscendo alla grande (e presto una versione italiana lo proverà)...

FOCUS ON: *Evangelion è, in due parole, il mix ideale tra il genere robotico (da notare che per la prima volta una serie tv non è sponsorizzata da uan famosa casa di giocattoli) e quello delle idol da combattimento, con un'attenzione particolare per i personaggi principali (***Shinji***, studente modello riservato e un po' egoista e* **Rei**, *dolce ragazzina molto calma ed un po' freddina) e lo sviluppo del loro rapporto... Mai banale, avvincente, con delle ottime musiche, Evangelion è il titolo perfetto per tutti gli otaku più sfegatati.*

REI AYAMI

ELEMENTALORS

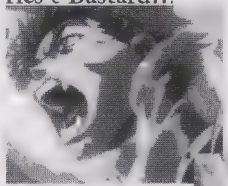
1991 di Takeshi Okazaki 1995

Migliaia di anni fa, nel nostro mondo, ogni cosa aveva un'anima. Il fuoco poteva unirsi al mare, l'acqua rovinare le montagne ed il buio alternarsi alla luce... In quei tempi si combatteva una guerra santa. Prima che questa scoppiasse, l'anima delle cose era in grado di dominare gli elementi e la potenza di questi ultimi veniva moltiplicata. Oggi questa facoltà umana è stata dimenticata e coloro in grado di dominare i fattori della natura, gli **Elementalors**, riposano tranquilli da più di un milione di notti... ora però, forse, è giunto il momento del loro risveglio... Ogniqualvolta capiti che il mondo viva un periodo particolare, un periodo di insicurezza nel quale la stessa natura non riesce più a identificarsi nei propri elementi, allora e solo allora vengono risvegliati dal loro lunghissimo sonno gli "elementalors", ovvero i padroni degli elementi (elemental masters). Il loro compito è quello di scatenare una guerra tra le forze della natura affinchè il potere venga riorganizzato e la vita possa ricominciare daccapo. Cinque sono le famiglie Elementali, quella del fuoco, dell'acqua, della terra, del vento e dell'etere (combinazione dei primi quattro elementi), ed innumerevoli sono gli elementalors che appartengono a ciascuna di esse; ogni famiglia, poi, viene suddivisa ulteriormente in diverse caste o sottospecie che rappresentano un particolare spirito della famiglia.

La grande guerra degli elementi termina quando il capo di una famiglia, il DOMINATORE, viene in possesso della spada sacra dell'etere o si limita a sconfiggere le altre famiglie elementali...

Pubblicato dalla casa editrice **Kadokawa** sul mensile **Genki** e raccolto in pillole sulla stessa rivista in allegato a **Newtype** due volte l'anno, **Elementalors** è sicuramente uno dei fumetti fantasy più riusciti dell'ultimo decennio assieme ad altri grandi nomi come **X**, **Five Star Stories** e **Bastard!!**.

In basso, un'immagine di gruppo degli Elementalors, 1995-T.Okazaki-Kadokawa Shoten

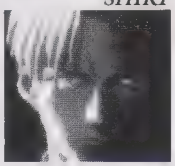


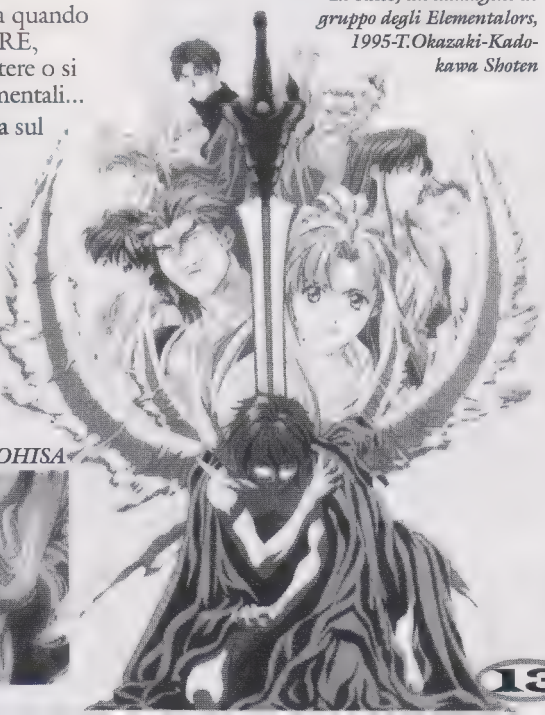
KAGURA

SHIOHISA

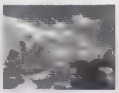
SAI

SHIKI





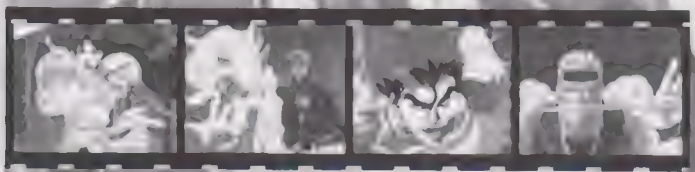
Incredibilmente complesso, ricco di personaggi e molto, molto ben disegnato, questo manga,realizzato dal giovane autore **Takeshi Okazaki** (già collaboratore di ***Izumi Orange Road Matsumoto*** e grande amico di ***Hagiwara*** e delle ***CLAMP***), ha visto di recente anche l'uscita di una versione lusso in Spagna e nel nostro paese che, a detta degli esperti e degli editori, ha riscosso un buon successo di pubblico, al pari di altre testate più rodate come JoJo e Guyver della Star Comics. Mentre all'estero spopola la versione manga, in patria, e cioè nel nostro beneamato Giappone, sta facendo furore la versione in Home video uscita lo scorso anno e prodotta dalla **Kadokawa** in collaborazione con la ***Sony Entertainment***.



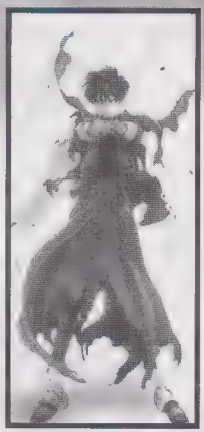
Si tratta, per ora, di un lussuoso OAV della durata di 50 minuti che, a detta di tutti, rimarrà una pietra miliare nella storia dell'animazione . non tanto per le comunque stupende animazioni, bensì per il tanto chiacchierare che ha fatto di se a causa del suo incredibile ritardo nell'uscita (era stato annunciato per la primavera del 1994!!!). Tanta attesa, quindi, per un anime che da ormai più di 7 mesi va esaurito in ogni negozio di Tokyo e provincia... per un anime che, a così poco tempo dall'uscita, è già entrato nel mito e nelle liste dei collezionisti più sfegatati.

La storia ricalca fedelmente quella del manga comprimendola quale là per non far perdere il filo della narrazione ai fruitori occasionali ed a tutti coloro che non ne conoscono la versione cartacea.

I personaggi principali sono i medesimi: ritroviamo **Kagura**, elementalor dell' etere e giusto possessore della spada sacra, **Koimura**, il suo anziano protettore ed elementalor della famiglia della Terra, **Sai** del Fuoco,

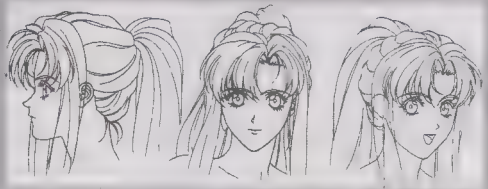


la sua "moltiplicatrice di forza", **Chiaki**, la sua allenatrice, **Tsuyuha**, e **Asami**, l'innamorata di **Kagura** rapita dal "cattivo" di turno, **Shiki**, elementalor dell'acqua che ha scatenato la guerra per poter salvare la figlia, **Shiohisa**, dalla condizione vegetativa in cui è caduta nella precedente guerra. Sono gli stessi anche i comprimari: **Hisae**, figlia di Koimura, Shizuku, elementalor del ghiaccio, **You**, il guerriero della sabbia, e gli altri elementalors di Shiki: **Shibuki**, **Kokuryu**; **Gousei** e **Goudaku**.
La vicenda ruota attorno a Kagura, giovane, timido e imbranato studente liceale che un giorno si ritrova coinvolto nella guerra elementale e scopre di essere il potente elemntalors dell'etere, protetto dalla famiglia della Terra contro le mire di potere di Shiki, a capo della famiglia dell'acqua con lo scopo di far resciuscitare dopo 4 milioni di notti la figlia sopita... Ottimo, avvincente e sicuramente da vedere questo OAV per tutti i suoi 54 min., nei quali va di certo segnalato l'eccezionale character design di **H.Matsubara** (Oh, Mia Dea!). Imperdibile.

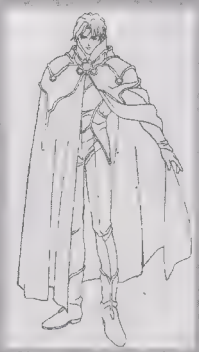


SETTE!: i personaggi principali

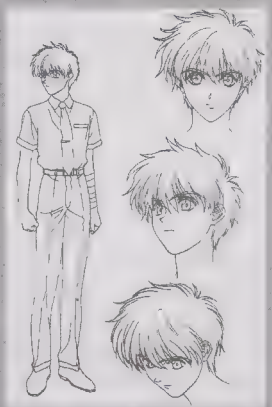
SHIOHISA



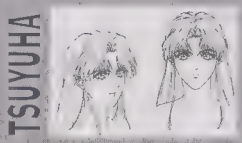
ASAMI



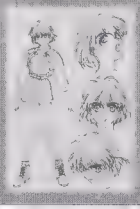
SHIKI

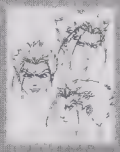


KAGURA

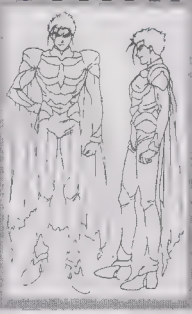


TSUYUHA

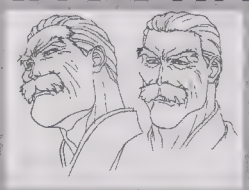




CHIAKI



SAI



KOIMURA

AKROMEDIA

presenta:

KANATYPE 1.0®

sistema integrato per l'editing di hiragana e katakana

Senza l'ausilio del sistema operativo giapponese, con KANATYPE 1.0® finalmente puoi scrivere e stampare in hiragana e katakana con il tuo PC (Windows / Macintosh)

Per informazioni: AKROMEDIA tel. 041 / 954235

KANATYPE è il primo programma per PC che gestisce font TrueType Giapponesi.

KANATYPE è dotato di un riconoscimento automatico del sillabario giapponese, che ti permette di editare testi in hiragana e katakana con la classica tastiera occidentale.

KANATYPE si presenta semplice ed intuitivo, nei canoni di un comune editor di testi.
Si possono creare gruppi di testo, frasi o singole parole pronte per una qualsiasi elaborazione.

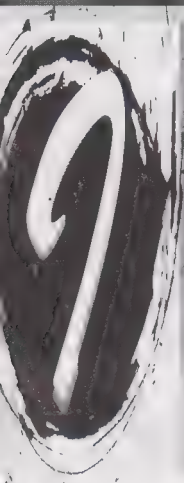
KANATYPE è utile per realizzare lettere commerciali, cartellonistica, etichette ed altro, sia ad uso professionale che privato.

KANATYPE é stato pensato anche per uso didattico, sia per chi ha iniziato da poco a studiare la lingua giapponese, o per chi lavora nel settore della grafica.
E facile l'apprendimento dei caratteri hiragana e katakana grazie all'immediata visualizzazione su schermo, nel pacchetto infatti viene fornita una collezione di font TrueType giapponesi.

JAPAN TYPEFAMILY
È una collezione di caratteri True Type giapponesi esclusivamente concepita per KANATYPE.

AKROMEDIA via Manin 5 Mestre VE - tel. 041/954235 fax 041/9852483

IRIA-Zeiram The Animation



1994-6 vol.-BANDAI Visual-Ashi Prod.

***ria**, l'invincibile combattente, fredda come il ghiaccio, veloce ed affascinante, che risolve tutti i problemi impossibili. La sua professione è quella di BOUNTY HUNTER, ed è il terrore di tutti i criminali... Proviene dal pianeta MISE, e la sua prossima destinazione siete proprio VOI. Il suo numero di matricola è 9799-5.*

Il progetto "**IRIA-Zeiram the animation**" nasce da una coproduzione tra la **Bandai** e la **Mitsubushi Corp.** alla fine del 1994 sull'onda del grande successo del film dal vivo del 1992 -incentrato sul medesimo personaggio del mostro intergalattico **ZEIRAM**- e delle ottime vendite dei suoi modellini.

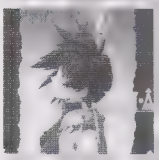
LA TRAMA

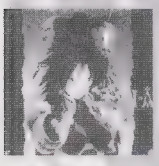
Le vicende narrate nei sei OAV dell'animazione sono in diretto collegamento con la trama del primo film dal vivo, di cui l'anime rappresenta la naturale continuazione. La storia comincia su *MISE*, il pianeta natale della cacciatrice di taglie **IRIA**, che vive assieme al fratello **GREN**, perennemente assilata da forti problemi di denaro. L'abilità di IRIA come cacciatrice è notevole, anche se il migliore Bounty hunter dell'intera zona è, e rimane, il suo fratello maggiore; per questo motivo un giorno **BOB**, vecchio amico di GREN, gli propone una missione molto, molto pericolosa, che potrebbe sistemarli economicamente per tutta la vita. Immediatamente GREN accetta, anche se pone come condizione che la sorella non partecipi.

A lato, le copertine dei primi due laser discs; nella pagina seguente, le rimanenti cover dei 6 volumi. In alto, un pin-up tratto dalla locandina pubblicitaria del gruppo MITSUBISHI Corp.

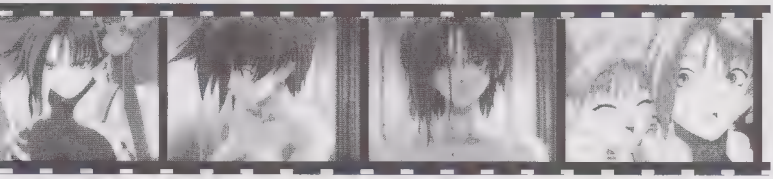
BOUNTY HUNTER PRESS

Le riproduzioni in vinile di questo personaggio alieno che da millenni, secondo le leggende, ultimo della sua specie, terrorizza tutti i Coloni del Sistema, hanno infatti raggiunto in poco meno di tre anni (il primo film è datato ottobre 1991, mentre il secondo, molto interessante, è uscito la scors primavera) i livelli di gradimentodelle serie animate più famose, tanto da rendere doverosa una riduzione animata a più riprese acclamata dai manga fans nipponici (un po' come accade con **GUNHED** e la versione a fumetti di ***Kia Asamiya***).
Così come per il film, e come da previsione della multinazionali coinvolte nella produzione, la serie animata di IRIA -ripetiamolo per l'ultima volta: è composta da 6 OAV della durata di 35 minuti l'uno usciti tra il giugno 1994 e l'aprile 1995- ha saputo in pochissimo tempo accativarsi i favori del grande pubblico, sia per quanto riguarda i fans dell'animazione, sia per quanto concerne gli *otaku* (gli anime fans più "estremisti").
Tutto ciò ha portato non solo alla produzione di nuovi, stravenduti modellini in vinile ispirati alla serie -e diventati veri e propri oggetti da collezionismo- ma ha anche fatto sì che l'anime riuscisse ad entrare nell'annuale TOP TEN stilata da "**ANIME V**", sugli OAV più amati del 1994.

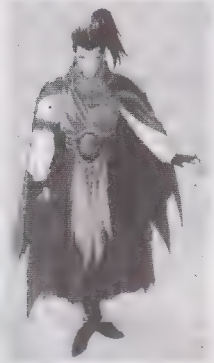




Nonostante questo, come era prevedibile, IRIA riesce all'ultimo momento ad unirsi al gruppo (grazie anche all'involontario aiuto di **FUJIKURO**, un cacciatore rivale), proprio mentre la loro astronave, inseguita dai robot poliziotto del pianeta, sta per varcare la porta dimensionale (definita senza troppo fantasia WARP) che li porterà sulla stazione spaziale che ha lanciato un misterioso SOS.
Qui troveranno ad attenderli gli spaventati abitanti della colonia orbitanrtante, dove facciamo la conoscenza del misterioso Governatore **PUTTU BAIHA**, legato a BOB da un triste quanto oscuro passato...: Ma la sorpresa più raccapricciante i nostri eroi l'avranno nel momento dell'incontro-scontro con il tremendo mostro **ZEIRAM**, un guerriero biologico in stile ***ALIEN*** vagamente antropomorfo (ricorda gli antichi samurai bardati) e praticamente invulnerabile. Nel tentativo di sconfiggerlo verranno gravemente feriti sia BOB (portato in salvo coi coloni)che GREN, il quale deciderà all'ultimo istante di lanciare la sorella nello spazio con l'ultima scialuppa di salvataggio, per poi far esplodere l'intera stazione.

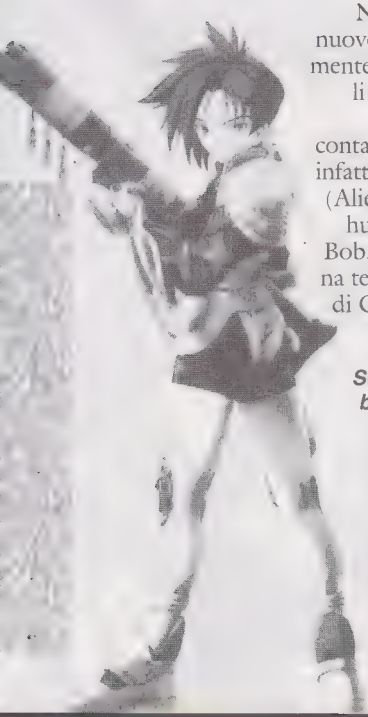


ZEIRAM IL FILM



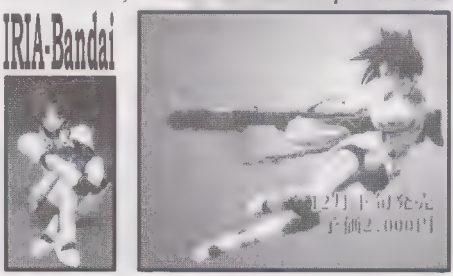
Fujikuro

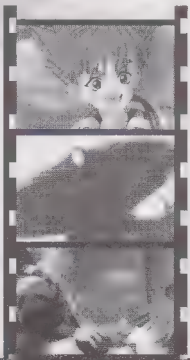
Fin dalle sue prime battute la nuova serie si presenta come un'ottima produzione fantascientifica di stampo classico (alla Star Trek), avvincente, intrigante, e in certi momenti addirittura irresistibile, soprattutto grazie al lavoro del character design, a cui hanno lavorato congiuntamente il bravo **Ryonosuke Otonashi** e il celeberrimo mangaka **Masakazu Katsura**, che ci regala in questi OAV dei personaggi degni dei suoi migliori fumetti (le curve di ***IRIA*** non fanno certo rimpiangere *Al* o *Karin Aoi*, mentre ***GREN***, sembra la copia sputata di Takashi in versione combattente del 21° secolo). E anche le ambientazioni futuribili e i "costumi" dei protagonisti, sono di certo frutto degli studi portati avanti nella realizzazione del background di **DNA²** e **V.G.A.**
E non vanno neppure dimenticati i legami con lo stupendo film dal vivo "**ZEIRAM**" di **Keita Amamiya**, in cui si raccontava dell arrivo sulla Terra del mostro Zeiram e di Iria, cacciatrice intergalattica e ultima speranza per l'uomo...

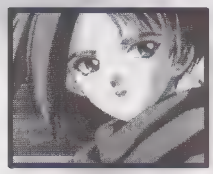


Si chiude così il primo episodio con IRIA che viene proiettata nella capsula verso il pianeta più vicino all'astronave-base spaziale appena distrutta. Nelle puntate successive faremo la conoscenza di molti altri abitanti del nuovo mondo, che scopriremo essere minacciato da ZEIRAM, miracolosamente sopravvissuto all'esplosione. IRIA si alleerà con la banda di teppistelli cappeggiata dallo scavezzacollo **REI**, con l'appoggio dell'amico-rivale **KOMIMASA** (che nel sesto OAV sacrificherà la vita per IRIA) e in contatto con il misterioso **Dr.TOUKA**, il creatore del mostro. Iria scoprirà infatti come ZEIRAM sia il frutto di un esperimento genetico del Governo (Alien docet) sfuggito al controllo di tutti, e sarà proprio la nostra Bounty hunter a dover salvare, grazie all'intervento di Fujikuro e, soprattutto, di Bob, il Sistema dall'invincibile bioguerriero. Il tutto dopo aver superato una terribile prova: Zeiram infatti si era impossessato del corpo e dell'anima di Gren, mutando irrimediabilmente i suoi geni in quelli di un mostro. Ce la farà IRIA ad uccidere Zeiram-Gren? E che ne sarà di Rei e soci?

Sotto, l'immagine del volantino pubblicitario del libro di illustrazioni, e uno dei modellini più venduti





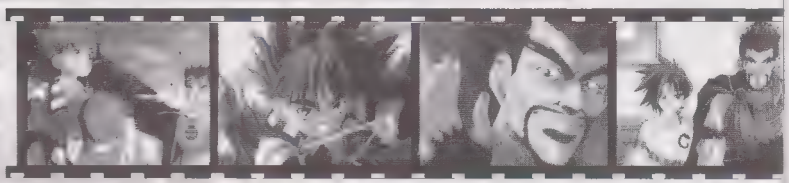


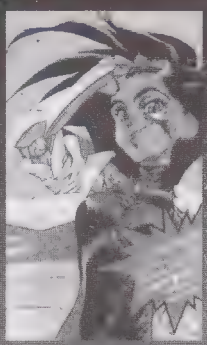
E se questo "live movie" rappresenta a detta di tutti una delle migliori produzioni di questo genere, insieme alla sua seconda parte e ad altre famose pellicole, come **GUNHED**, **DOOMED MEGALOPOLIS** o **GUYVER II**, altrettanto si può dire dell'anime, grazie anche al lavoro di design di cui sopra, all'attenta regia di **Tetsuro Amino**, e alle ottime musiche curate dallo stesso staff di Video Girl Ai.
Accostarsi a questi OAV significa davvero venire trasportati nel trascinante mondo della legionaria spaziale Iria, in bilico tra le galassie, a caccia di agguerriti criminali e di invincibili mostri, diventando così impavidi eroi in mondi diversissimi tra loro, in bilico tra le atmosfere cyberpunk, cupe e tetre di un **ALITA** (o Blade Runner), e quelle più "luminose", ma altrettanto drammatiche, di mondi futuri , tecnologicamente perfetti ed asettici alla **CYBER CITY OEDO.**
Una trama mozzafiato, un background originale ed affascinante,ed una direzione che alterna abilmente momenti di tensione,azione, alta drammaticità, a scene più rilassate, addirittura divertenti ed, in alcuni punti, maliziose...
Questo è IRIA, una serie a detta di tutti molto godibile...

Bob

A sinistra, due immagini di IRIA tratte dal libro di illustrazioni "Iria, Of-ficial MOOK".

La Versione Italiana
Arriverà tra poco (settembre?) e non passerà di certo inosservata, la versione italiana del film e degli OAV, e ad editarla sarà lo stesso staff dell'anime di **DNA²**, la *YAMATO s.r.l.*

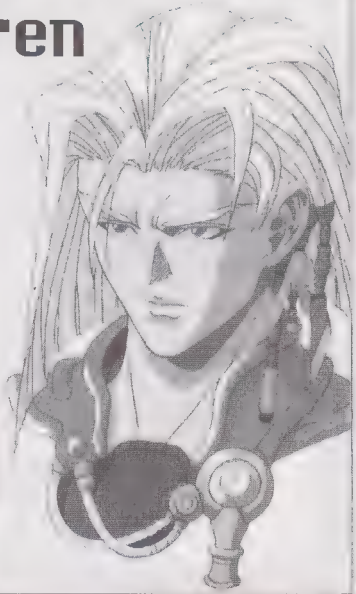




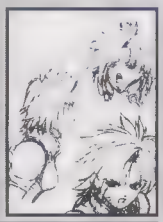
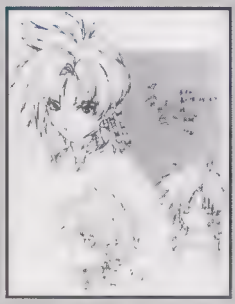
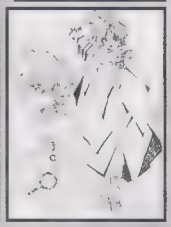
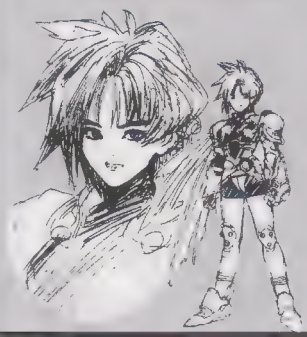
Cyberpunk World: ALITA

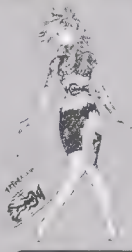
Conosciuto in Italia grazie all'ottima versione video by Granata Press (Manga Video n.13), e grazie alla breve apparizione del fumetto sugli ultimi numeri di ZERO, "GUNNM-Battle Angel Alita" è di certo l'opera più famosa a cui possiamo paragonare ad IRIA. Sia nel manga, di Yukito Kishiro, che nell'animazione curata dal geniale Nobuteru Yuki, è riuscita la ovvia fusione tra frenetica atmosfera e azione, ma ha avuto la poetica visione del misterioso cyborg senza memoria Alita ("resuscitata" dallo scienziato IDO nella città sommersa di Tiphares), non poco rimarcata la somiglianza alla protagonista dell'opera IRIA.

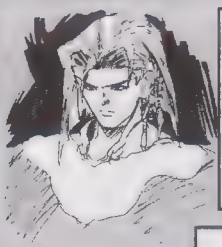
Gren

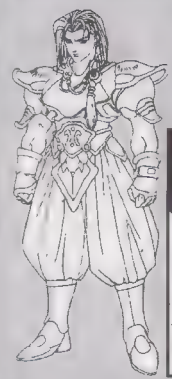
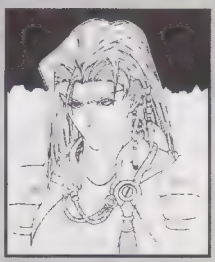
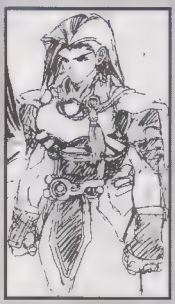


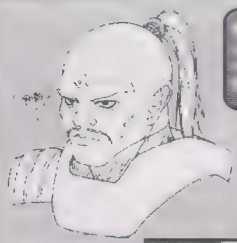
IRIA-I SETTEI
personaggi principali

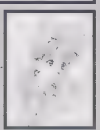


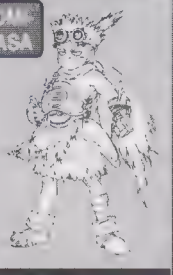




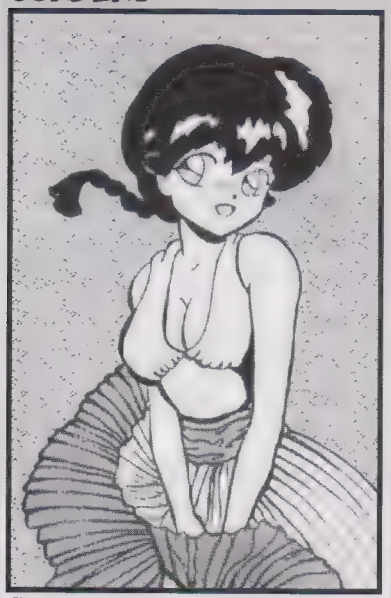
L'ANTAGONISTA
ZEIRAM





DREAM studio dream on line POSTA

CORDERO



Sabrina Leone

Salve gente, mi presento: sono **Lies**, e da questo numero curerò l' angolo della Posta cercando di rispondere a tutte le lettere che sono, stanno e giungeranno in redazione nei prossimi mesi.

LNS1/1- Ciao ***Cassandra***, come avrai potuto vedere sia **Lodoss 02** che **DNA²** sono già stati pubblicati, l'uno per Unicorn e l'altro per Star Comics, e stanno riscuotendo un ottimo successo di vendite (non abbiamo i dati di DNA² ma LODOSS ha pressochè esaurito la tiratura mandata in edicola). Ci chiedevi della questione accenatati da Paolo... ebbene: con Granata il discorso è definitivamente chiuso come tra l'altro sono chiusi, per ora, i battenti di tale casa editrice. Per quanto riguarda il disegno, invece, ti posso dire che a me piace moltissimo ed anche ai disegnatori non è dispiaciuto affatto però, per carenza di spazio non possiamo pubblicarlo... comunque continua così, è la strada giusta!

LNS1/2- Passiamo alla lettera di **Erika Bartolini**, che ci chiede come avere Lodoss 02 e Lodoss special. Come avrai già notato Lodoss ha cambiato casa editrice, indi per cui tutte le copie dei numeri finora realizzati non sono più nelle nostre mani, bensì ancora (pensa tu se è possibile!?) in distribuzione. Per averle è sufficiente che tu le richieda presso la tua libreria di fiducia... e nel caso ti fosse impossibile: allora non ti resta che cercarci alle mostre del fumetto. Il disegno di Urd è molto, molto, molto bello ma poco, poco, poco personale. I disegnatori mi dicono di consigliarti di "cercare uno stile più tuo" (Byz) e non di copiare così spudoratamente una pin-up di K. Spediscici i TUOI prossimi disegni e stai all'erta su queste manga-frequenze. Complimenti, infine, per l'originalità della busta (Pit l'ha appesa in camera).

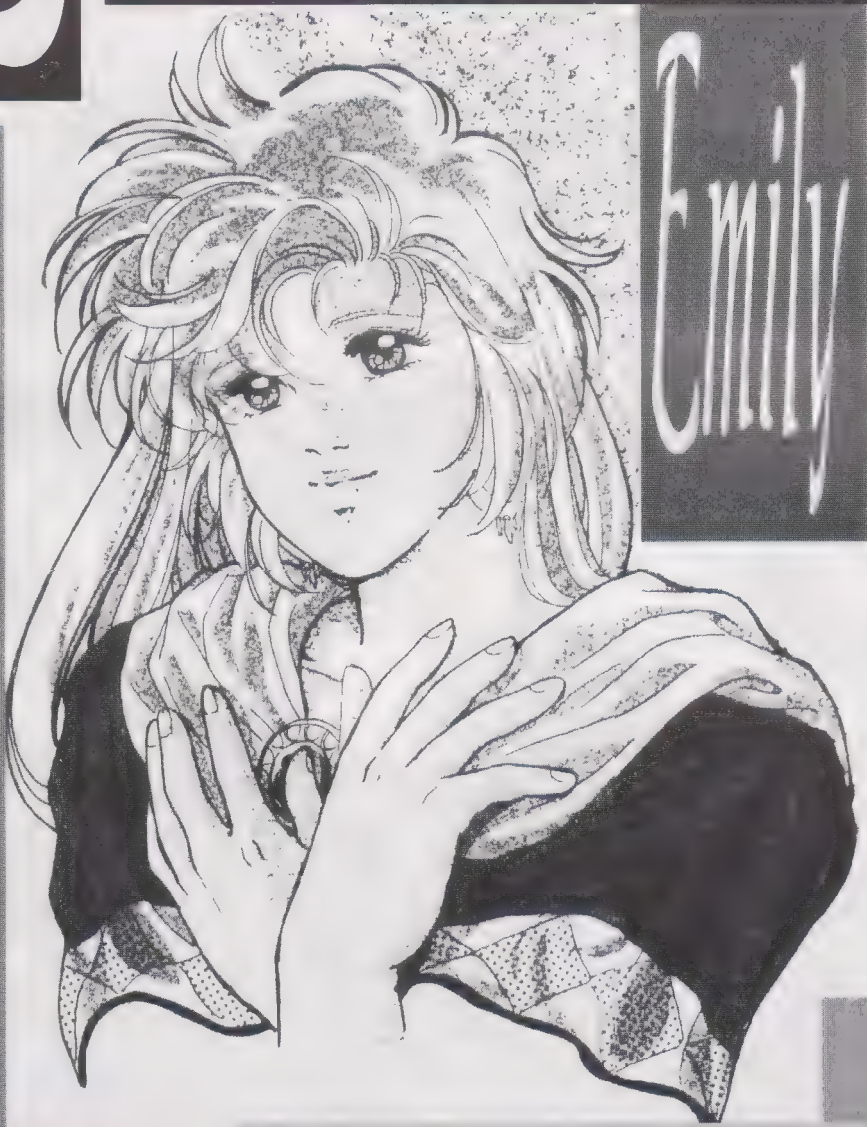
LNS1/3 -Veniamo ad ***Amalia***. Amalia, rimettendo in ordine le sue riviste, ha trovato sul mitico numero 43 di Mangazine la "terribile" recensione di Davide Castellazzi nei confronti del nostro Lodoss Special nr.00 ed ha avuto l'impulso di scriverci. Amalia ci fa una richiesta che ci fanno in molti quindi spero che tutti stiate all'ascolto: So che forse ti stiamo deludendo anche noi ma entrare a far parte di **Studio Dream** è molto, molto, moooltissimo difficile; io stessa collaboravo alle sceneggiature con uno dei ragazzi e ora curo (per miracolo) la posta. Gli stessi disegnatori non lavorano continuativamente ma solo per certi periodi e, comunque, a rotazione: già loro lo fanno un po' si ed un po' no (causa anche la nostra finora irregolare periodicità), figurati se dobbiamo mettere altra carne al fuoco; per quanto riguarda gli articoli, invece, puoi spedirci tutto quello che vuoi... basta che sia stampato su carta, non più lungo di 5 cartelle, ed almeno in corpo dodici. Hai dei gusti davvero vari ed in parte mi trovo concorde con te, anche se io sono un' inguaribile romanticona e metto VgAi e Georgie al primo posto a pari merito, seguiti da VgLEN ed Orange Road; non amo quelli più violenti. Non ti scoragiare, scrivici ancora, aspetto tue lettere e disegni.

LNS1/4 Ed ora i due baldi ***Mirko*** e ***Stefano***. Grazie per la cartolina da Parigi, è stupenda. Non preoccupatevi del ritardo nell'inviarcela, come vedete noi, nel rispondere, non siamo da meno. Redattori e disegnatori riangraziano per i complimenti. Purtroppo "Indole di un semidio" ed "Earthian" sono stati sospesi quindi ci vorrà ancora molto prima di vederne pubblicato il seguito. Le critiche, se sono costruttive, aiutano a crescere e siccome gli studiodreamiani sono ragazzi come noi ne hanno molto bisogno: "criticare costruttivo ebbello!" Riguardo, poi, ai disegni, i disegnatori mi riferiscono che non è importante il materiale: fogli, retini, pennelli e pennini (ops, scusate la rima alternata), ma le capacità. Ma, mi raccomando, non copiate disegni altrui, partorite sempre del vostro!

LIES

Sogno Gotico

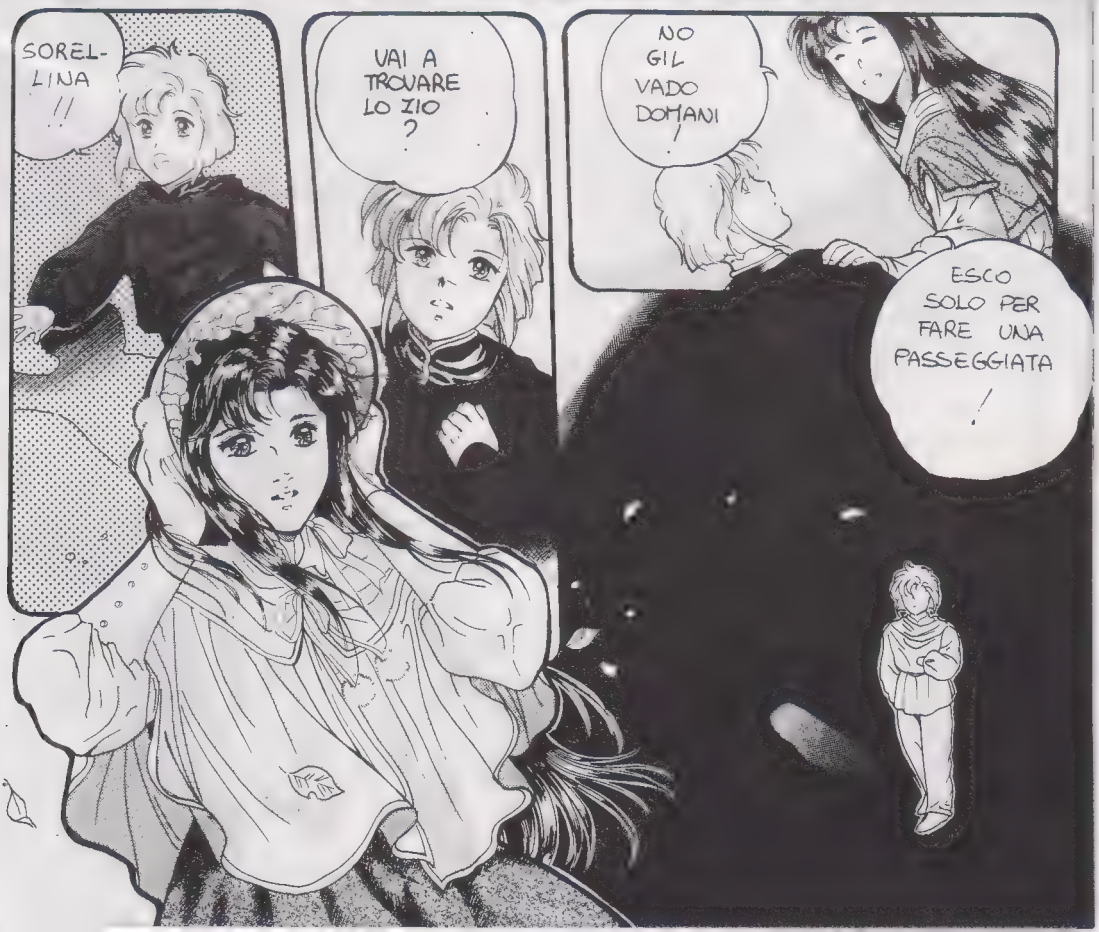
Emily

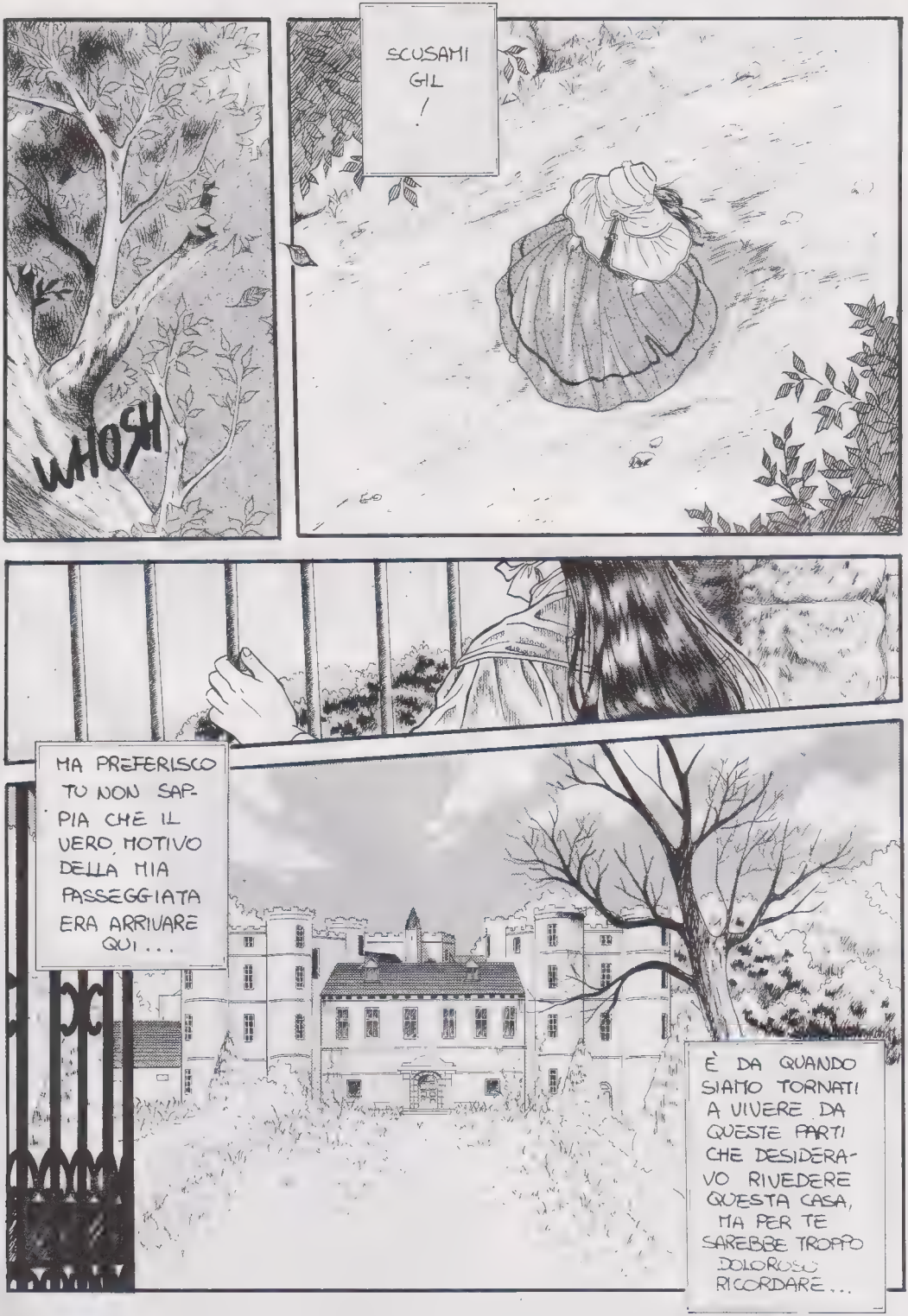


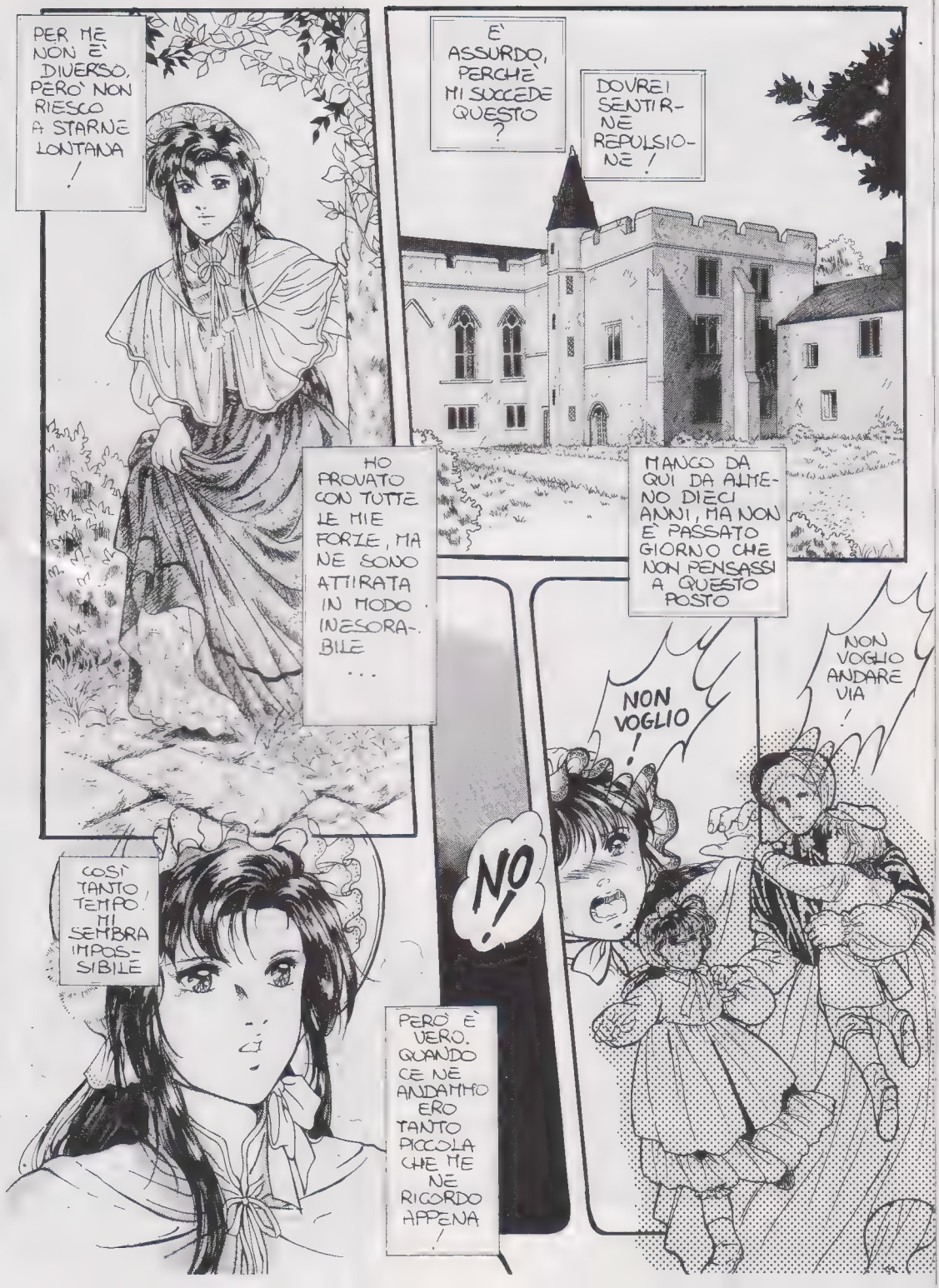
CAPITOLO 1-parte I

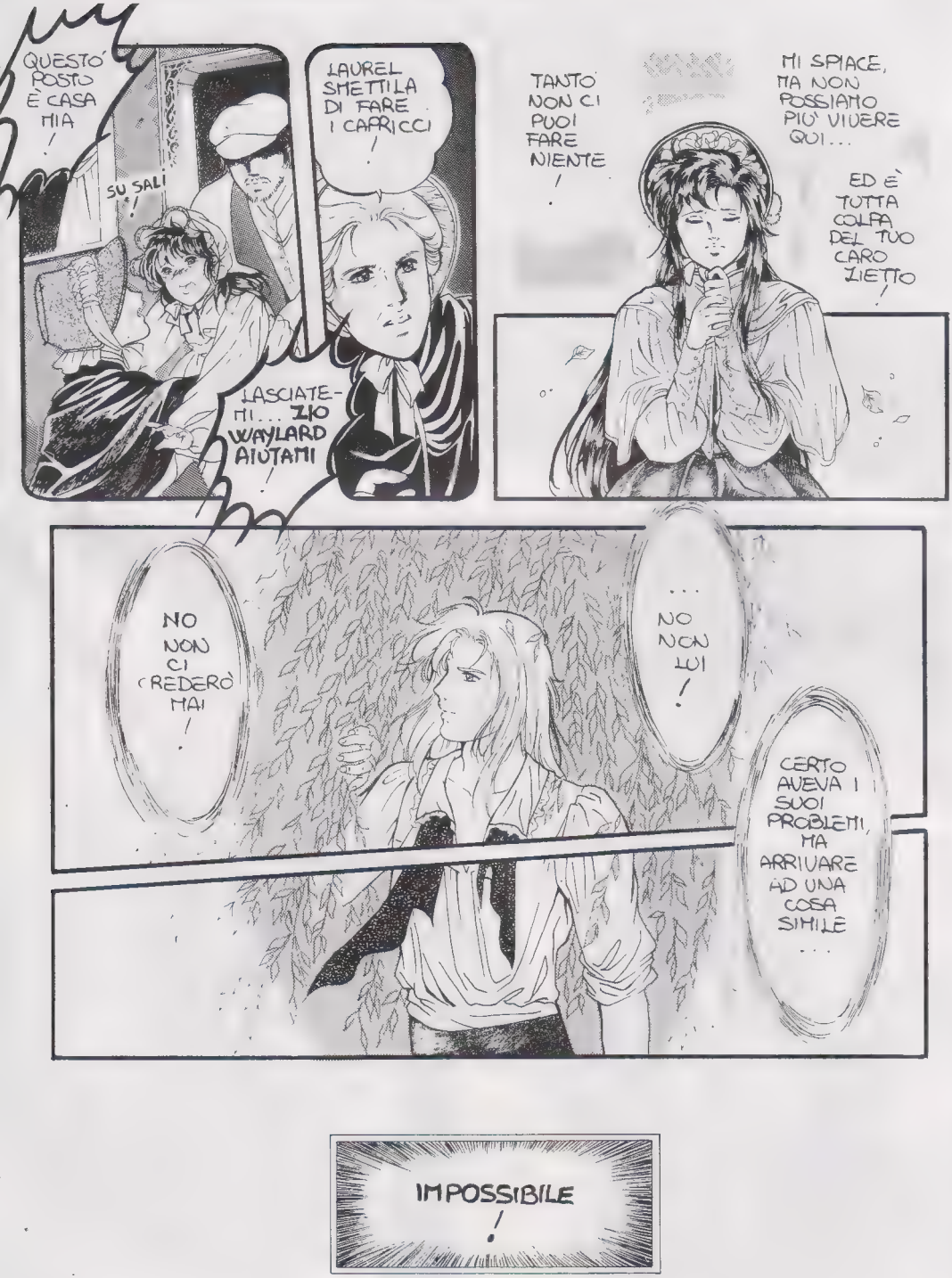
Testi: BARBARA MANFRIN Disegni: ISABELLA MANFRIN

Studio DREAM PRESENTA:


SOREL-
LINA
!!
VAI A
TROVARE
LO ZIO
?
NO
GIL
VADO
DOMANI
!
ESCO
SOLO PER
FARE UNA
PASSEGGIATA
!


WHOSH
SCUSAMI GIL !
MA PREFERISCO TU NON SAPPIA CHE IL VERO MOTIVO DELLA MIA PASSEGGIATA ERA ARRIVARE QUI...
È DA QUANDO SIAMO TORNATI A VIVERE DA QUESTE PARTI CHE DESIDERAVO RIVEDERE QUESTA CASA, MA PER TE SAREBBE TROPPO DOLOROSO RICORDARE...


PER ME NON È DIVERSO, PERÒ NON RIESCO A STARNE LONTANA !
È ASSURDO, PERCHÈ MI SUCCEDE QUESTO ?
DOVREI SENTIRNE REPULSIONE !
HO PROVATO CON TUTTE LE MIE FORZE, MA NE SONO ATTIRATA IN MODO INESORABILE ...
MANCO DA QUI DA ALMENO DIECI ANNI, MA NON È PASSATO GIORNO CHE NON PENSASSI A QUESTO POSTO
NON VOGLIO !
NON VOGLIO ANDARE VIA !
NO !
COSÌ TANTO TEMPO MI SEMBRA IMPOSSIBILE
PERÒ È VERO. QUANDO CE NE ANDAMMO ERO TANTO PICCOLA CHE ME NE RICORDO APPENA !


QUESTO POSTO È CASA MIA!
SU SALI!
LAUREL SMETTILA DI FARE I CAPRICCI!
LASCIATEMI... ZIO WAYLARD AIUTAMI!
TANTO NON CI PUOI FARE NIENTE!
MI SPIACE, MA NON POSSIAMO PIÙ VIVERE QUI...
ED È TUTTA COLPA DEL TUO CARO ZIETTO!
NO NON CI CREDERÒ MAI!
... NO NON LUI!
CERTO AVEVA I SUOI PROBLEMI, MA ARRIVARE AD UNA COSA SIMILE...
IMPOSSIBILE!

LUI AMAVA QUESTO POSTO /

E COLORO CHE VI ABITAVA-NO /

... E ANCH'IO /

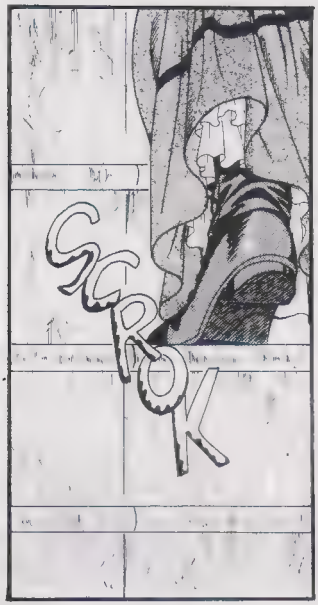
OH, LO SAPEVO /

SENTO ...

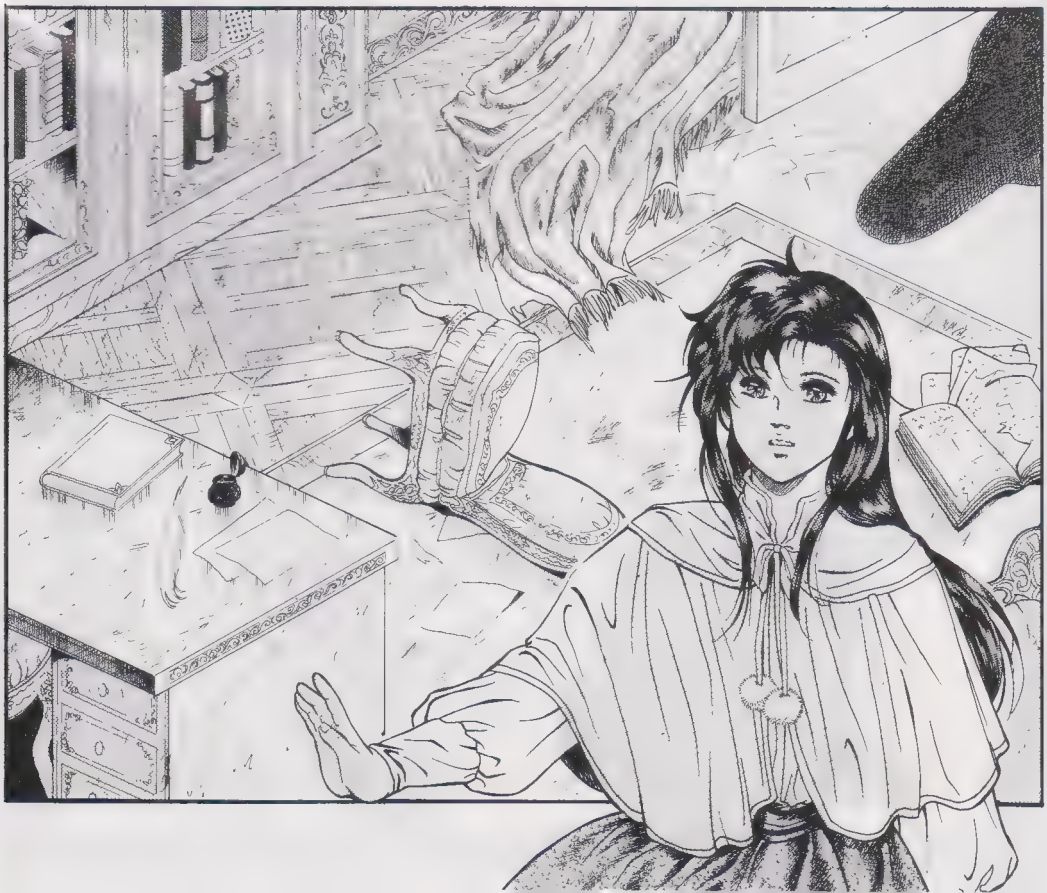
SENTO IL BISOGNO DI ENTRARE

ADESSO /

TLAC
CHE BUIO !
AH, CHE DISASTRO !


SCROK

QUESTO POSTO È RIMASTO CHIUSO PER COSÌ TANTO TEMPO...

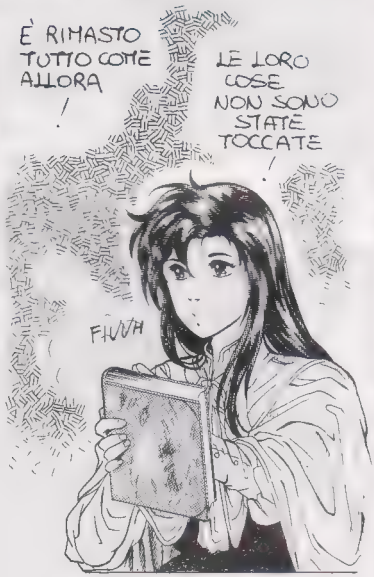


QUESTO ERA IL LORO STUDIO E NOI ERAVAMO CAPACI DI RESTARE PER ORE . . .
A GIOCARE QUI DENTRO SENZA ALCUN RIGUARDO PER PAPÀ E LO ZIO

. . . CHE NON RIUSCIVAMO PIÙ A LAVORARE CON NOI TRA I PIEDI

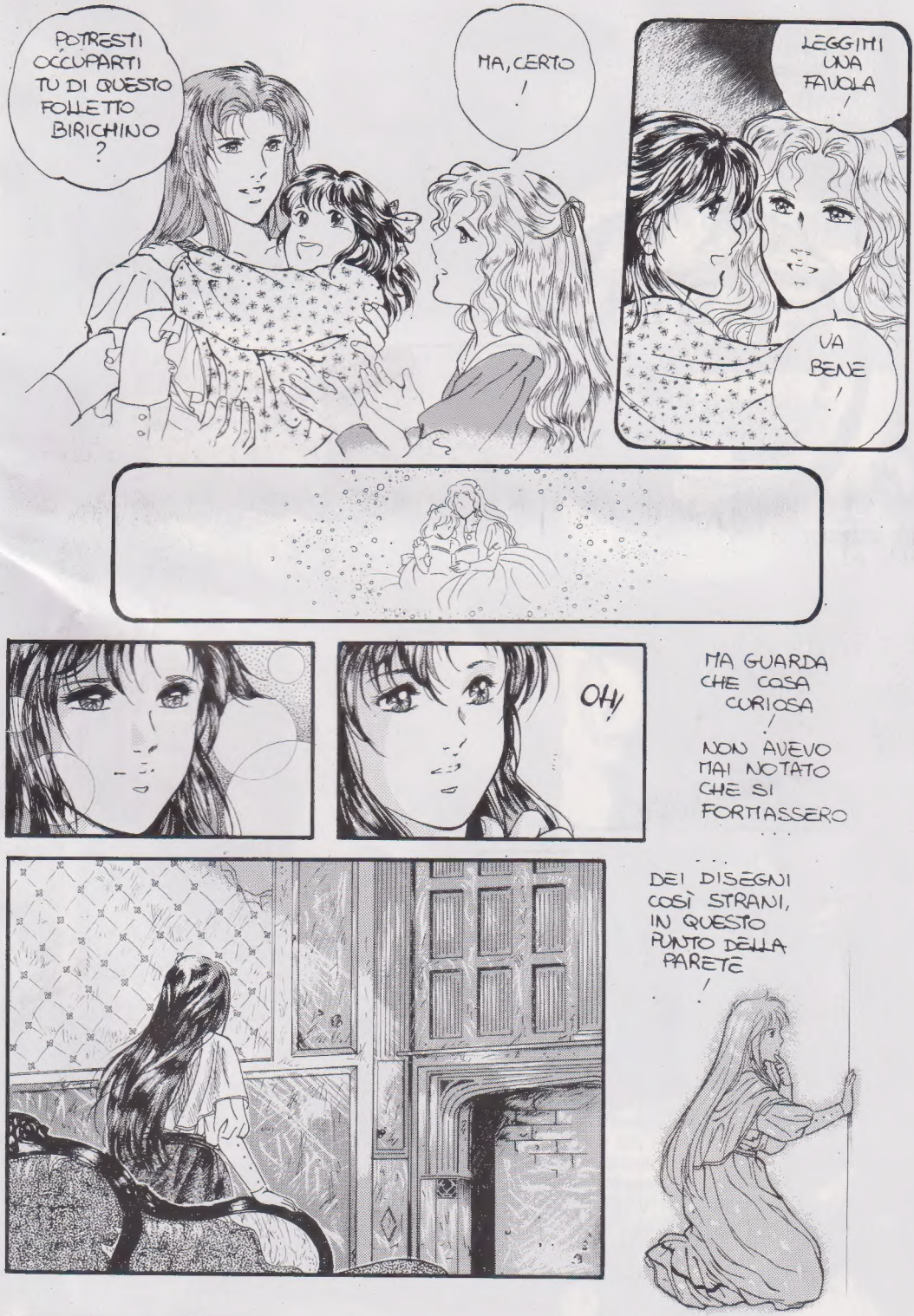
TAP

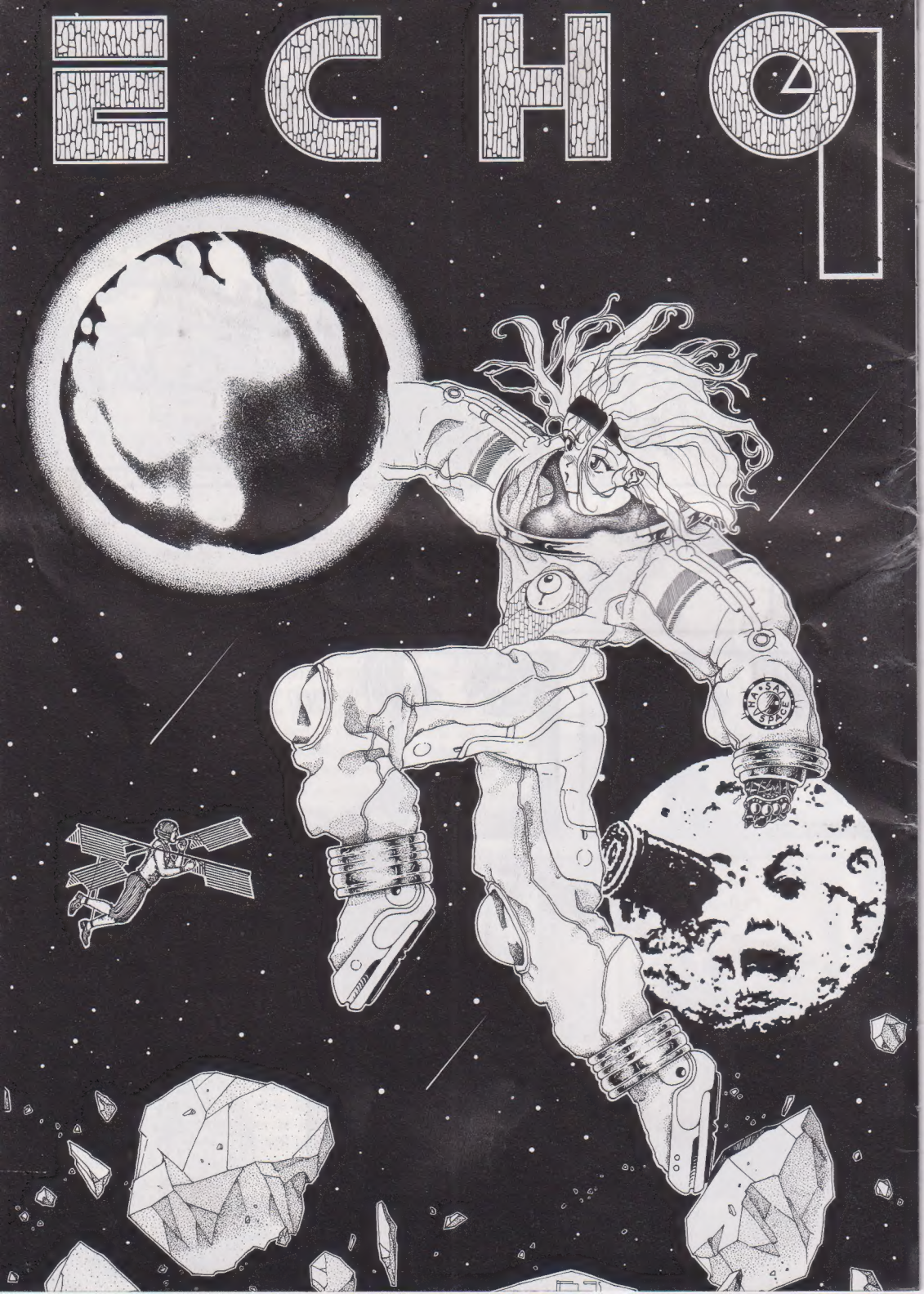
FLIP


È RIMASTO TUTTO COME ALLORA
LE LORO COSE NON SONO STATE TOCCATE
FIUUH

E A QUANTO PARE . . .
NEANCHE LE NOSTRE
FABLE

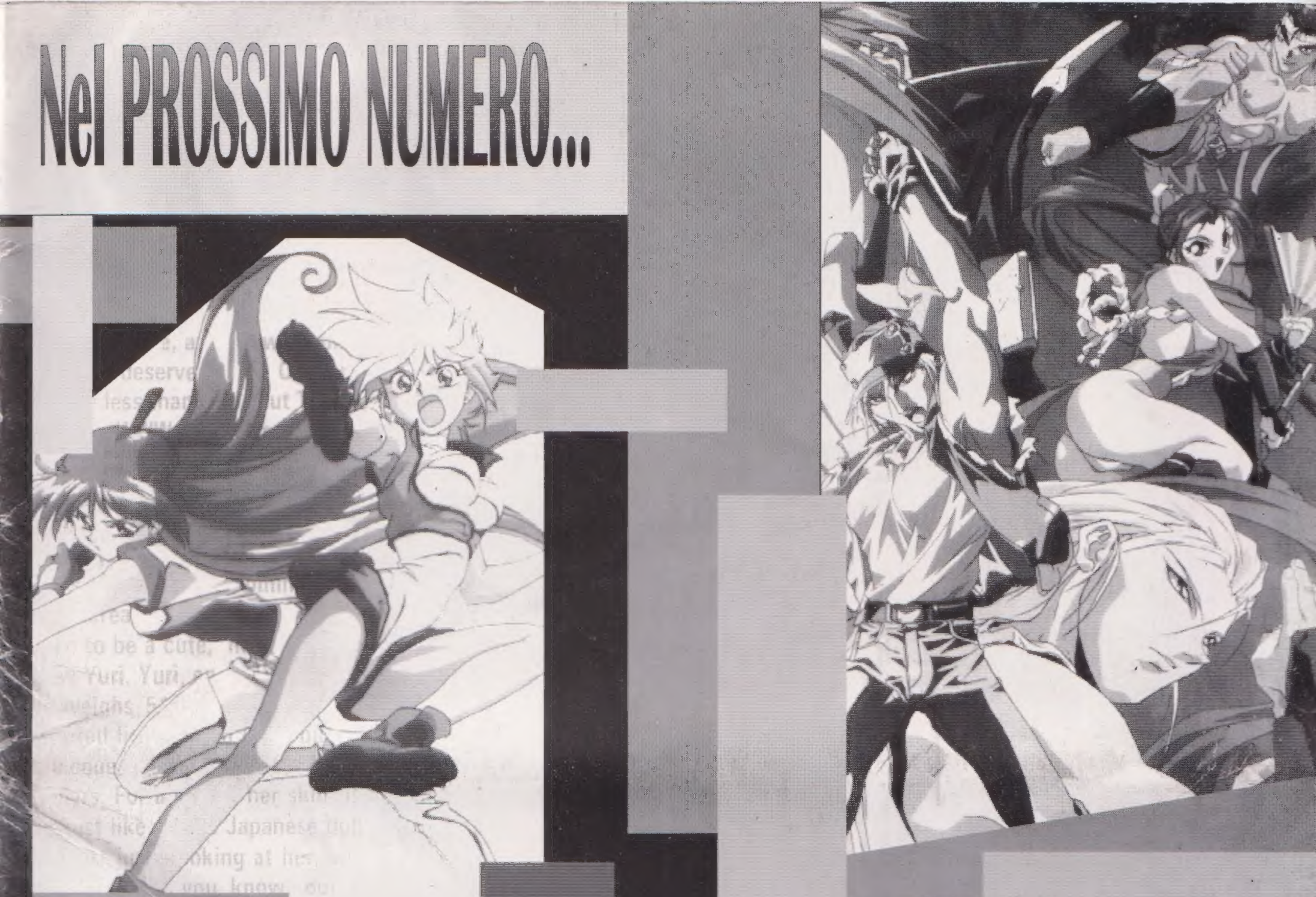
PER FAVORE PAPÀ LEGGICI UNA FAVOLA
NON ORA TESORO, SU FA LA BRAVA


POTRESTI OCCUPARTI TU DI QUESTO FOLLETTO BIRICHINO ?
MA, CERTO !
LEGGIMI UNA FAVOLA !
VA BENE !
OH!
MA GUARDA CHE COSA CURIOSA !
NON AVEVO MAI NOTATO CHE SI FORMASSERO . . .
. . . DEI DISEGNI COSÌ STRANI, IN QUESTO PUNTO DELLA PARETE !


ECHO
NASA
SPACE

Nel PROSSIMO NUMERO...

DIRTY PAIR



Fatal FURY

KEY
the metal Idol

Basteard II

IN PIU'...
Manga Market
Hot Line
Frogman
Il Desiderio-2
Totoro
...e molto altro!

I·R·I·A

ZEIRAM THE ANIMATION

OFFICIAL MOOK